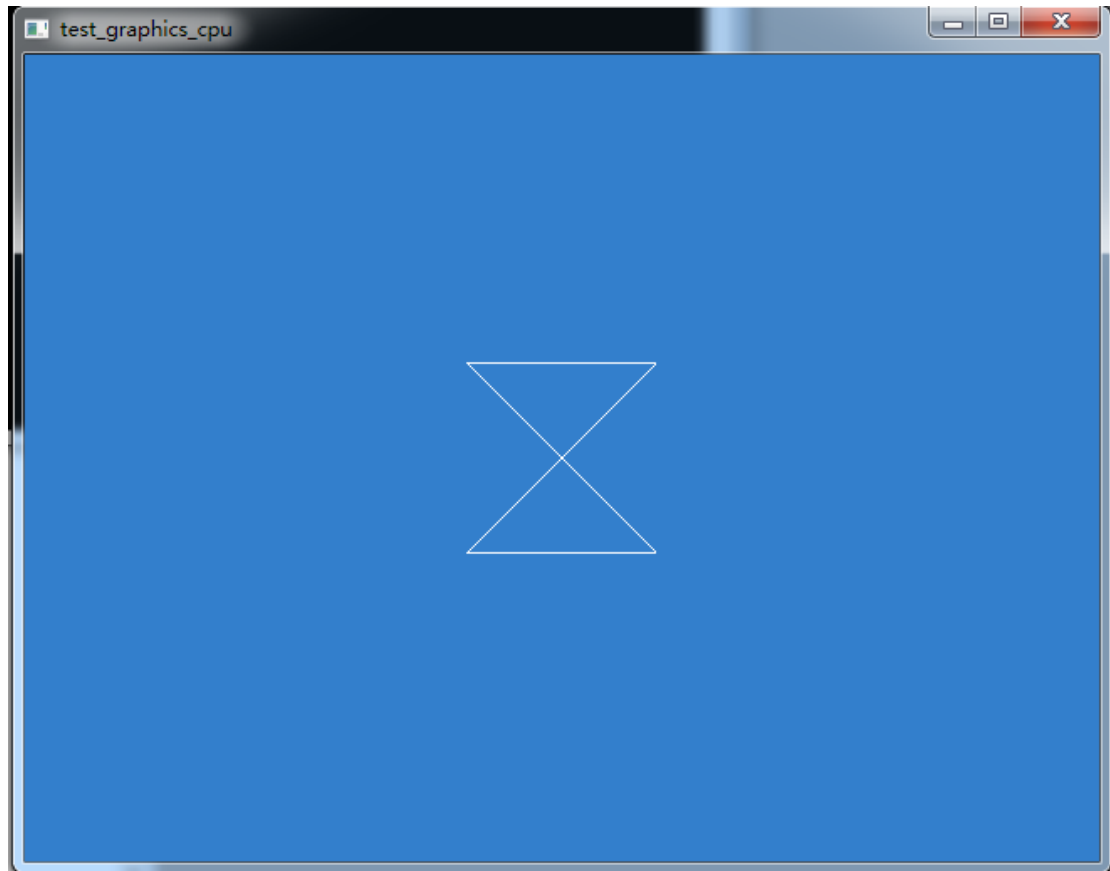
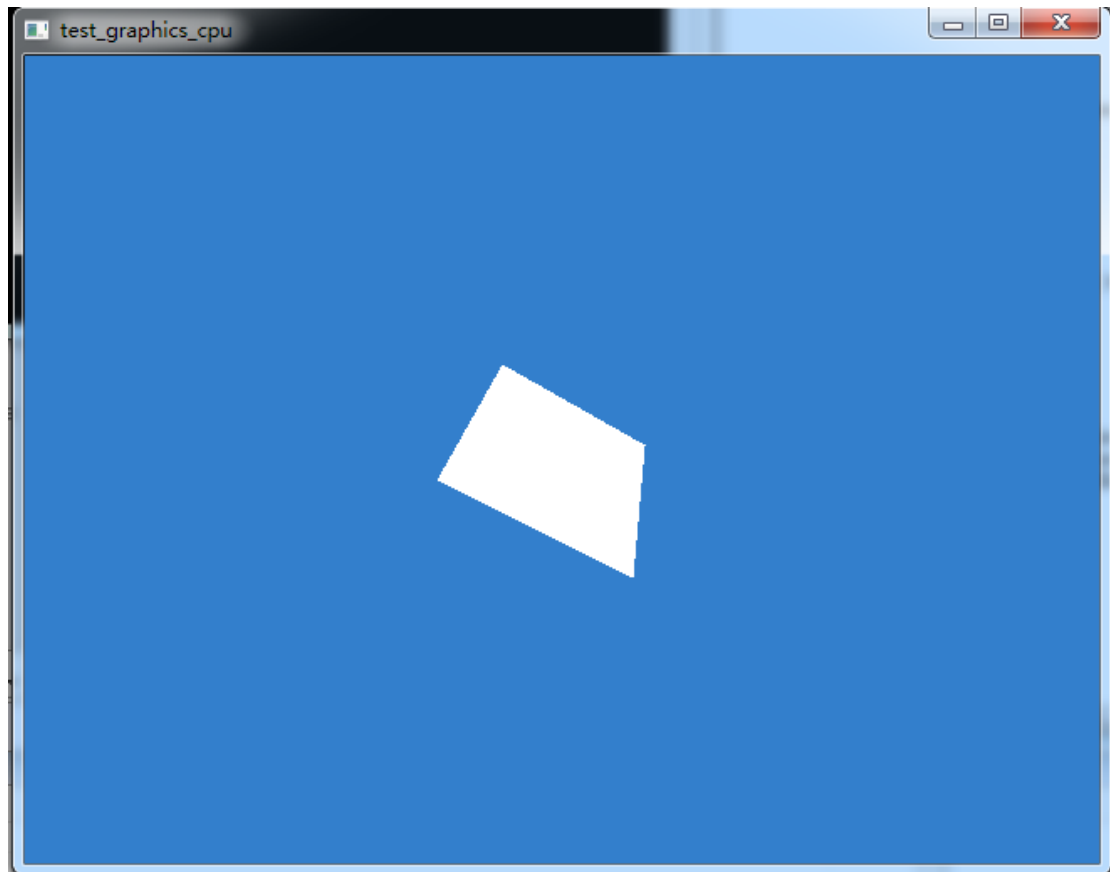


这个星期已经完成了：

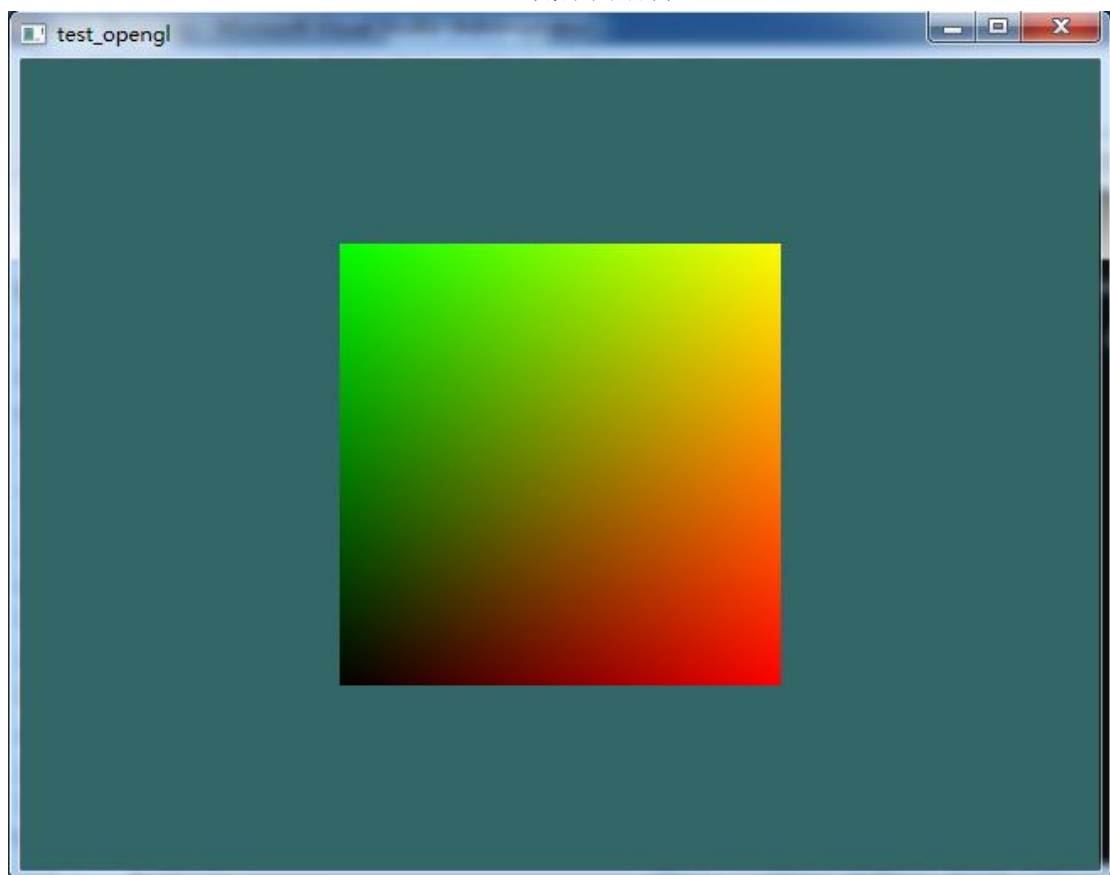
- 1、CPU 版本的矩阵变换
- 2、CPU 版本 Graphics 的线和面绘制（光栅化）
- 3、CPU 版本的 RenderTarget(FrameBufferObject)



CPU 线绘制（伯明翰算法）



CPU 三角形面绘制



OpenGL 三角形面绘制

还有下面几个部分：

- 1、OpenGL 版本的 `RenderTarget(FrameBufferObject)`
- 2、OpenGL 和 CPU 版本的 1D,2D,3D Texture
- 3、Linux 版本（OpenGL 是不变的，主要是 MFC 到 X Window 的移植）

今天已经 11 月 9 日了，考虑到明年 1 月初要交毕业论文，所以安排在 11 月底一定要实现并行绘制，12 月写毕业论文。所以上面剩余的部分必须在下星期内完成，否则没有时间将这个绘制框架和之前写的并行框架合并。CPU 版本的绘制代码暂时搁置，等毕业论文上交以后再写。